

**ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN AN DƯƠNG
TRƯỜNG MẦM NON LÊ LỢI**

**BỒI DƯỠNG CHUYÊN MÔN
THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ
VÀ TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC**

Người giảng: Đỗ Thị Thu Hương



Lê Lợi, ngày 10 tháng 12 năm 2022

Phần I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1

BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ VÀ TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC CHO TRẺ MẦM NON

2

LỢI ÍCH CỦA VIỆC THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ VÀ TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC BẰNG MS POWERPOINT

3

MỘT SỐ THAO TÁC CƠ BẢN THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, TRÒ CHƠI TRÊN POWERPOINT

1.1. BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ

- **Bài giảng điện tử** là một hình thức tổ chức bài học trên lớp mà ở đó toàn bộ kế hoạch hoạt động dạy - học (của thầy và trò) được chương trình hoá (nhờ một phần mềm) do giáo viên điều khiển thông qua môi trường Multimedia do hệ thống máy tính tạo ra.

- **Giáo án điện tử**: Là bản thiết kế cụ thể toàn bộ kế hoạch hoạt động dạy học của giáo viên trên giờ lên lớp, toàn bộ hoạt động dạy học đó đã được Multimedia hoá một cách chi tiết, có cấu trúc chặt chẽ và logic được quy định bởi cấu trúc của bài học. **Giáo án điện tử** là một sản phẩm của hoạt động thiết kế bài dạy được thể hiện bằng vật chất trước khi bài dạy học được tiến hành.

Chú ý: **Giáo án điện tử** chính là bản thiết kế của **bài giảng điện tử**, chính vì vậy xây dựng giáo án điện tử hay thiết kế **bài giảng điện tử** là hai cách gọi khác nhau cho một hoạt động cụ thể để có được **bài giảng điện tử**.

1.2. TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC CHO TRẺ MẦM NON

- ▶ Trong thời đại công nghệ thông tin (CNTT) hiện nay, việc vận dụng CNTT vào các lĩnh vực trong đời sống ngày càng rộng rãi và không còn xa lạ nữa. Giáo dục nói chung và GDMN nói riêng cũng đã từng bước tiếp cận với công nghệ hiện đại.
- ▶ Việc ứng dụng tin học vào giảng dạy là rất cần thiết và được khuyến khích rất nhiều. Đặc biệt sử dụng những trò chơi (TC) trên máy tính vào tổ chức các hoạt động cho trẻ mầm non sẽ tạo ra những điều mới lạ kích thích sự tò mò của trẻ. TC trên máy vi tính với những hiệu ứng vui nhộn, màu sắc bắt mắt sẽ làm cho trẻ có hứng thú với việc học hơn.

1.2. TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC CHO TRẺ MÀM NON

► Trên thực tiễn GDMN hiện nay, nhiều GVMN đã quan tâm đến việc tìm kiếm và sử dụng các trò chơi trên các phần mềm vào quá trình chăm sóc giáo dục trẻ. Tuy nhiên các trò chơi này còn đơn điệu, chưa phong phú, đôi khi chưa phù hợp với nhu cầu nhận thức của trẻ, đặc biệt do GVMN chưa có nhiều kinh nghiệm trong quá trình sử dụng những phần mềm này, hơn nữa do cách tổ chức cho trẻ chơi còn nhiều bất cập, vì vậy việc sử dụng các TC trên máy tính chưa thực sự đem lại hiệu quả như mong muốn.

2. LỢI ÍCH CỦA VIỆC THIẾT KẾ BÀI GIẢNG, TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC BẰNG MS POWERPOINT

- *MS Powerpoint*: Microsoft PowerPoint về cơ bản là một công cụ tạo bài thuyết trình. Bạn có thể tạo các slideshow với văn bản, hình ảnh, hình dạng, hoạt ảnh, âm thanh và nhiều thứ khác. Sau đó, chiếu bài thuyết trình của bạn lên màn hình lớn để hiển thị nó cho người khác hoặc lưu nó dưới dạng tài liệu trực quan cho chính bạn.

2. LỢI ÍCH CỦA VIỆC THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ, TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC BẰNG MS POWERPOINT

Việc thiết kế bài giảng điện tử, trò chơi tương tác trên Powerpoint mang lại một số lợi ích:

+ Đối với những người chưa thành thạo, Power Point cung cấp:

- Các mẫu thiết kế sẵn phong phú và đa dạng;

- Nhiều hiệu ứng hiệu ứng sinh động, hấp dẫn;

- Xử lý các bảng biểu, biểu đồ, đồ thị, số liệu với trình Winzard hướng dẫn từng bước, ...

+ Đối với những người đã sử dụng thành thạo, Power Point cung cấp:

- Liên kết nhúng với hầu hết các chương trình trên Windows;

- Dễ dàng sửa chữa, cập nhật nội dung;

- Khả năng sáng tạo là vô tận, ...

3. MỘT SỐ NGUYÊN TẮC CƠ BẢN VỀ HÌNH THỨC KHI THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC BẰNG MS POWERPOINT

+ Về màu sắc của nền hình:

Cần tuân thủ nguyên tắc tương phản (contrast), chỉ nên sử dụng chữ màu sậm (đen, xanh đậm, đỏ đậm...) trên nền trắng hay nền màu sáng. Ngược lại, khi dùng màu nền sậm thì chỉ nên sử dụng chữ có màu sáng hay trắng.

+ Về font chữ:

Chỉ nên dùng các font chữ đậm, rõ và gọn (Arial, Tahoma, VNI-Helve...) hạn chế dùng các font chữ có đuôi (VNI-times...) vì dễ mất nét khi trình chiếu.

3. MỘT SỐ NGUYÊN TẮC CƠ BẢN VỀ HÌNH THỨC KHI THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC BẰNG MS POWERPOINT

+ Về size chữ:

Giáo viên thường muốn chứa thật nhiều thông tin trên một slide nên hay có khuynh hướng dùng cỡ chữ nhỏ. Thực tế, trong kỹ thuật video, khi chiếu trên màn hình TV (25 inches) cho vài người xem hay dùng máy chiếu Projector chiếu lên màn cho khoảng 50 người xem thì size chữ thích hợp phải từ cỡ 20 trở lên.

+ Về trình bày nội dung trên nền hình:

Giáo viên không nên trình bày nội dung tràn lấp đầy nền hình từ trên xuống, từ trái qua phải, mà cần chừa ra khoảng trống đều hai bên và trên dưới theo tỷ lệ thích hợp (thường là 1/5), để đảm bảo tính mỹ thuật, sự sắc nét và không mất chi tiết khi chiếu lên màn. Ngoài ra, những tranh, ảnh hay đoạn phim minh họa dù hay nhưng mờ nhạt, không rõ ràng thì cũng không nên sử dụng vì không có tác dụng cung cấp thông tin xác định như ta mong muốn.

MỘT SỐ THAO TÁC CƠ BẢN THIẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ VÀ TRÒ CHƠI TRÊN POWERPOINT

1. HIỆU ỨNG HOẠT HÌNH CHO CÁC SLIDE

Bước 1: Chọn slide cần tạo hiệu ứng chuyển slide, các bạn chọn thẻ **Transitions** trên thanh Ribbon.



B1

Transitions

Cut Fade Push Wipe Split Reveal Random Bars Shape Uncover Effect Options

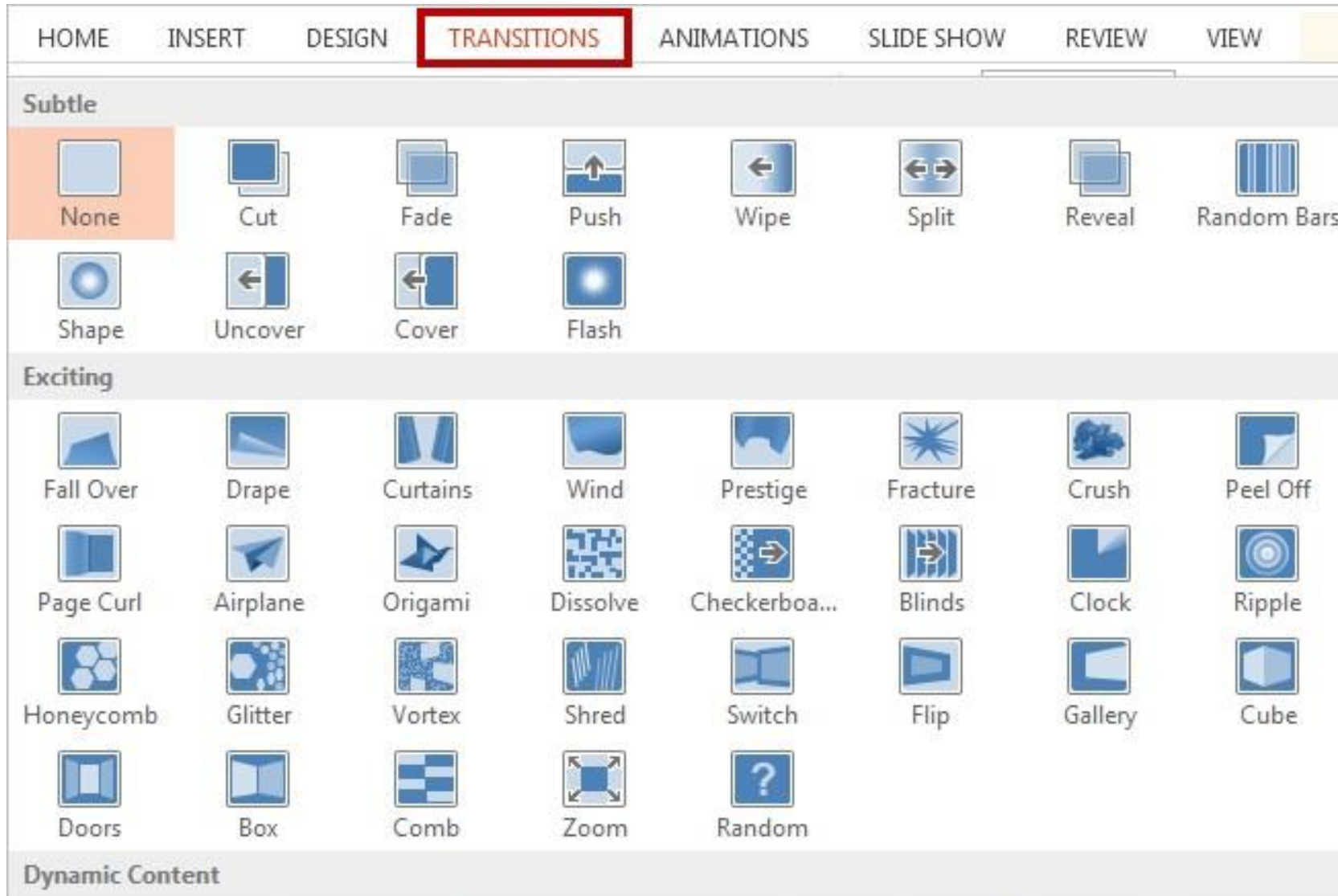
Transition to This Slide

MỘT SỐ THAO TÁC CƠ BẢN THIẾT KẾ TRÒ CHƠI TRÊN POWERPOINT

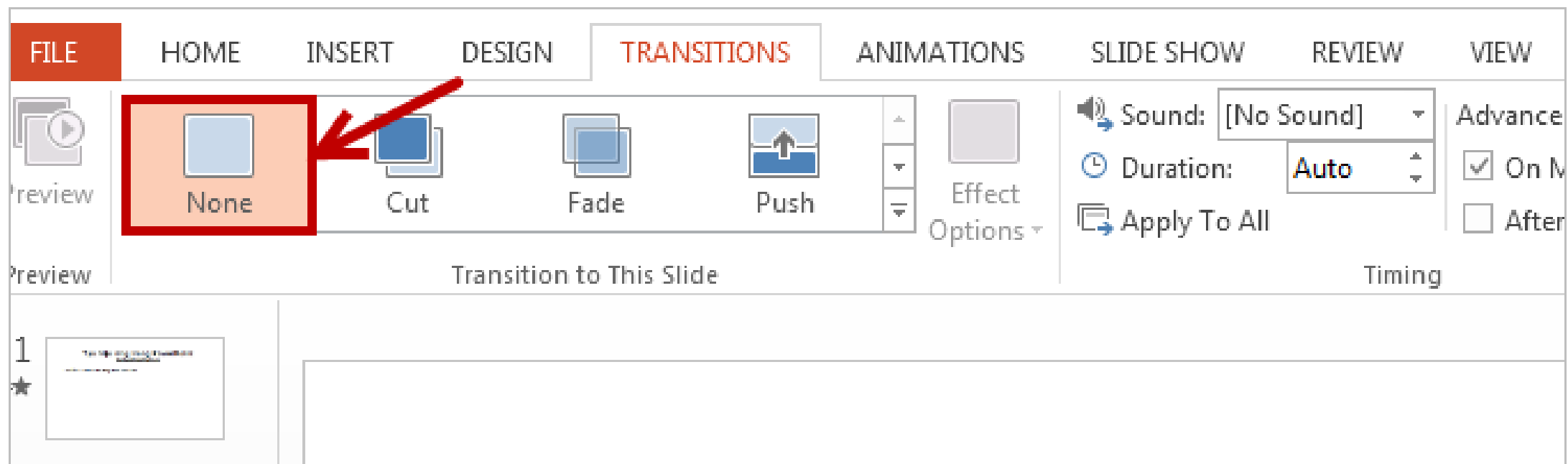
1. HIỆU ỨNG HOẠT HÌNH CHO CÁC SLIDE

Chọn Transitions > Chọn các hiệu ứng phù hợp

Bước 2: Trong phần **Transition to this slide** các bạn chọn hiệu ứng chuyển slide các bạn muốn. Nhấn biểu tượng dấu gạch ngang và mũi tên để có nhiều lựa chọn hiệu ứng chuyển slide hơn



Thực hiện tương tự với các slide khác trong file PowerPoint để tạo hiệu ứng chuyển slide cho tất cả slide. Nếu muốn xóa hiệu ứng ở slide nào thì các bạn chọn slide đó và chọn **None** trong thẻ **Transition**.

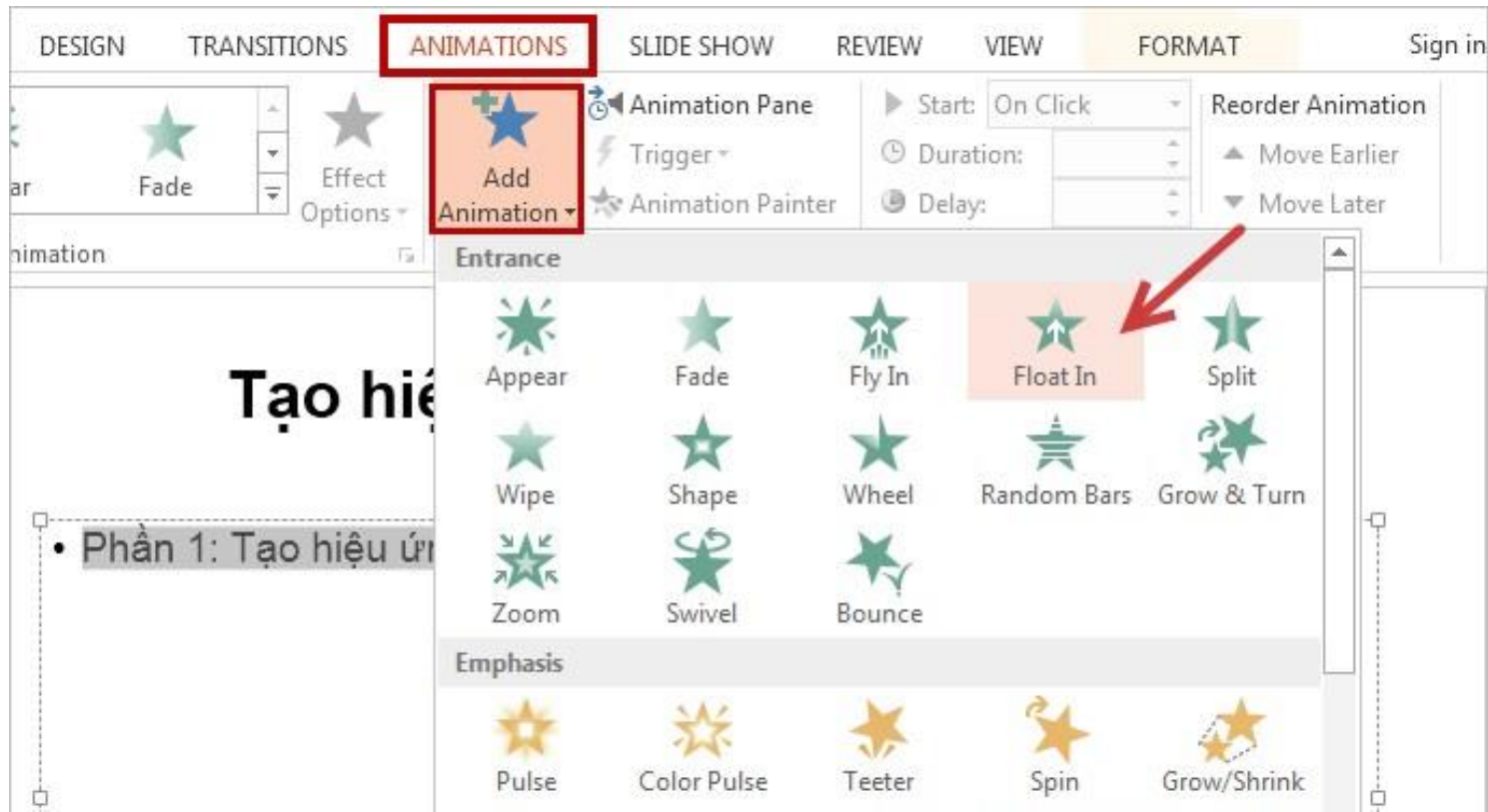


2. TẠO HIỆU ỨNG CHO VĂN BẢN



Bước 1: Bôi đen đoạn văn bản hoặc chọn ô text các bạn cần tạo hiệu ứng.

Bước 2: Sau đó các bạn chọn **Animations** -> **Add Animation** -> chọn hiệu ứng cho văn bản. Các bạn có thể nhấn chọn từng hiệu ứng và xem trước rồi lựa chọn hiệu ứng bạn thích.



Bước 3: Để chỉnh sửa hiệu ứng thì các bạn chọn thẻ **Animations** - > **Animation Pane**.

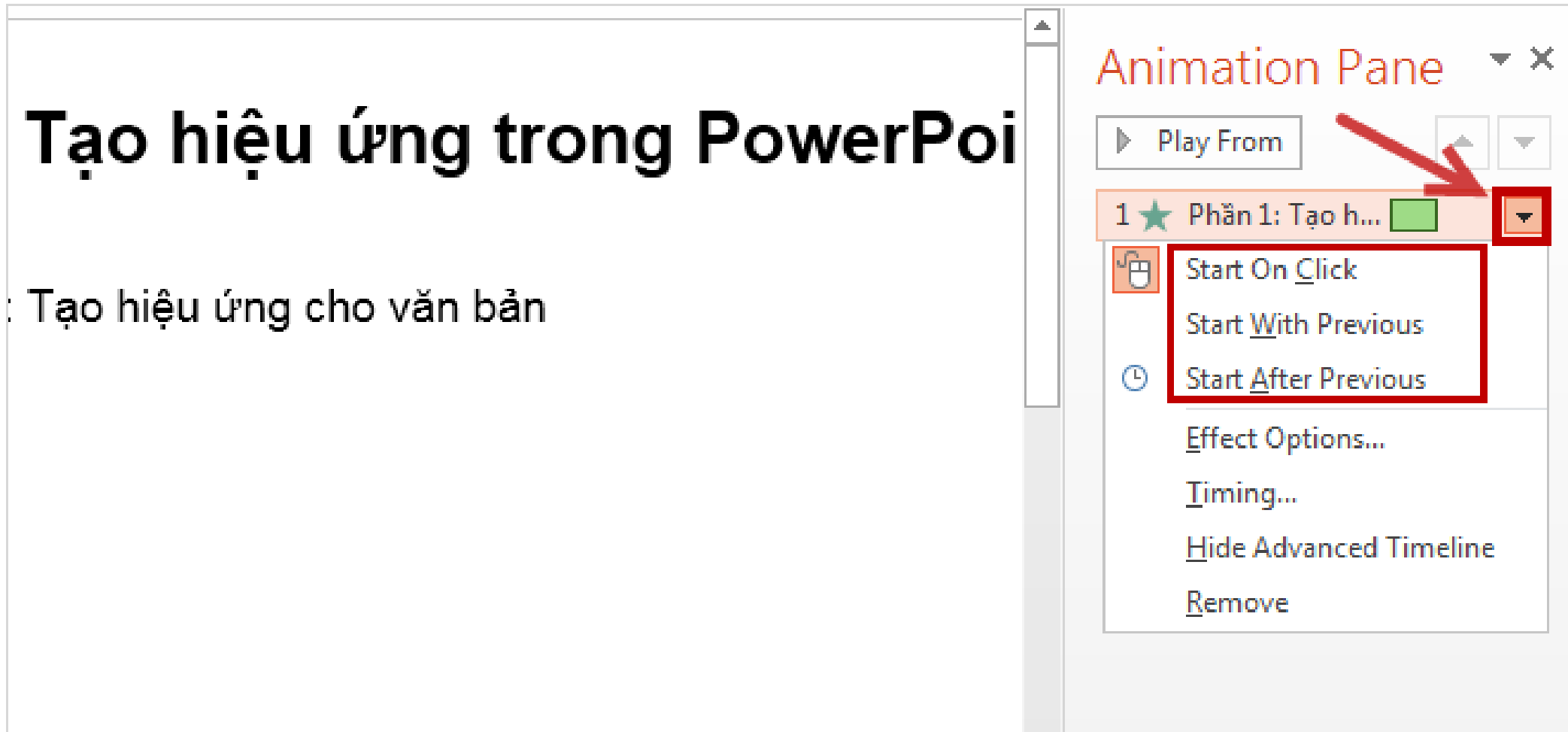
The screenshot shows the Microsoft PowerPoint interface with the **ANIMATIONS** ribbon selected. The **Animation Pane** button is highlighted with a red box and a red arrow. The ribbon is divided into three sections: **Animation** (containing 'Float In' and 'Split'), **Advanced Animation** (containing 'Add Animation', 'Trigger', and 'Animation Painter'), and **Timing** (containing 'Start: On Click', 'Duration: 01,00', and 'Delay: 00,00').

The slide content below the ribbon is:

Tạo hiệu ứng trong PowerPoint

- 1 • Phần 1: Tạo hiệu ứng cho văn bản

Hộp thoại **Animation Pane** xuất hiện ở phía bên phải màn hình, các bạn nhấn chọn biểu tượng hình tam giác trong phần hiệu ứng cần chỉnh sửa. Tại đây các bạn có thể thay đổi cách xuất hiện hiệu ứng: **Start on click** (chạy khi nhấn chuột trái), **Start with previous** (chạy cùng lúc), **Start after previous** (chạy sau khi slide được trình chiếu).



The screenshot shows a PowerPoint slide on the left and the Animation Pane on the right. The slide title is "Tạo hiệu ứng trong PowerPoi" and the content is "Tạo hiệu ứng cho văn bản". The Animation Pane is titled "Animation Pane" and has a "Play From" button. A red arrow points to a dropdown menu icon on the right side of the first animation item, "Phần 1: Tạo h...". This menu is open, showing three options: "Start On Click", "Start With Previous", and "Start After Previous". The "Start On Click" option is highlighted with a red box. Below these options are "Effect Options...", "Timing...", "Hide Advanced Timeline", and "Remove".

Tạo hiệu ứng trong PowerPoi

Tạo hiệu ứng cho văn bản

Animation Pane

Play From

1 ★ Phần 1: Tạo h... [dropdown]

- Start On Click
- Start With Previous
- Start After Previous

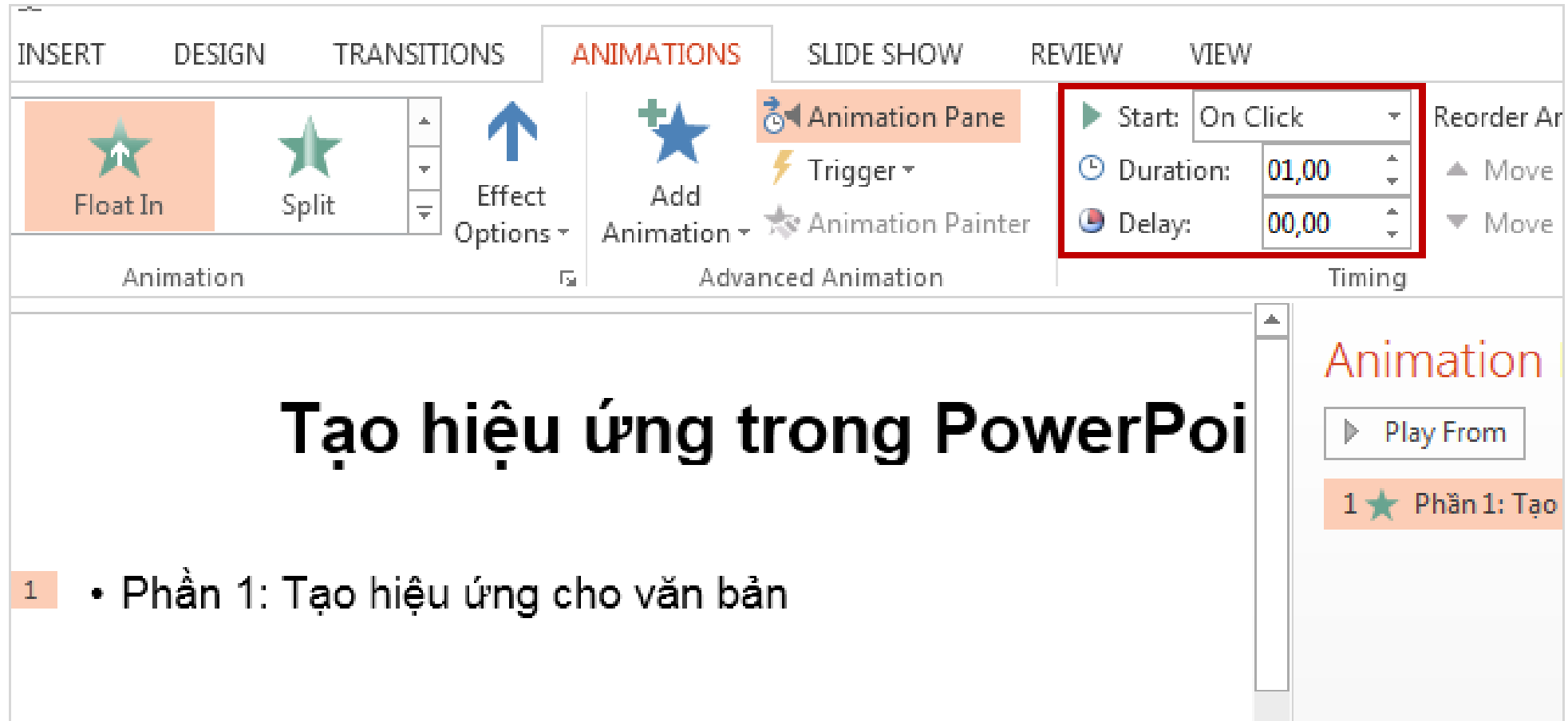
Effect Options...

Timing...

Hide Advanced Timeline

Remove

Bước 4: Hoặc các bạn có thể chỉnh sửa ngay trong phần **Timing** của thẻ **Animations**.



The screenshot displays the Microsoft PowerPoint interface with the **ANIMATIONS** tab selected. The ribbon is divided into three sections: **Animation**, **Advanced Animation**, and **Timing**. The **Timing** section is highlighted with a red box and contains the following controls:

- Start:** On Click (dropdown menu)
- Duration:** 01,00 (spinners)
- Delay:** 00,00 (spinners)

Below the ribbon, the main slide area shows the title "Tạo hiệu ứng trong PowerPoi" and a list item "1 • Phần 1: Tạo hiệu ứng cho văn bản". On the right side, the **Animation** task pane is visible, showing a "Play From" button and a list item "1 ★ Phần 1: Tạo".

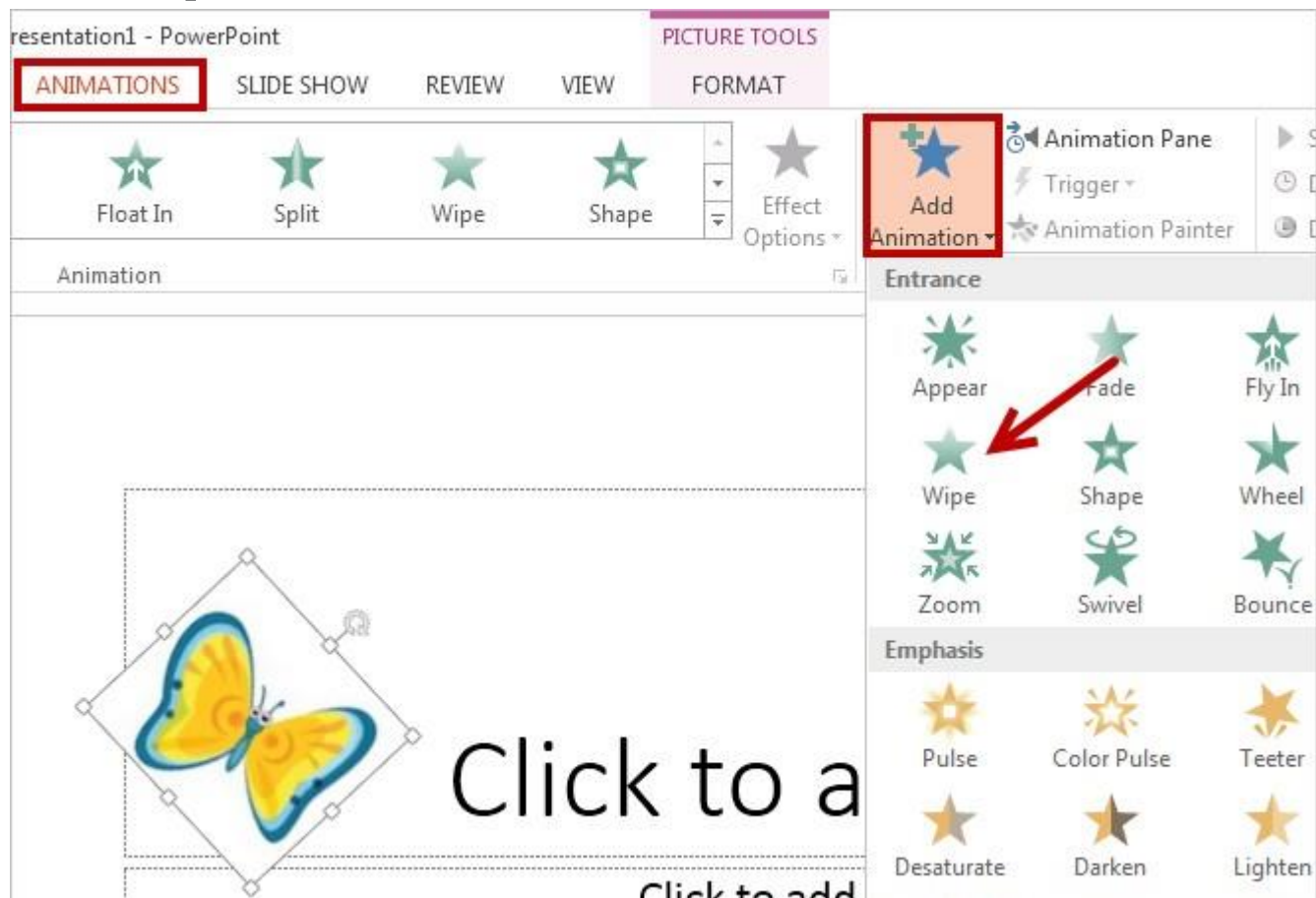
Sau khi đã tạo hiệu ứng xong các bạn nhấn **Preview** trong phần **Animations** để xem trước.



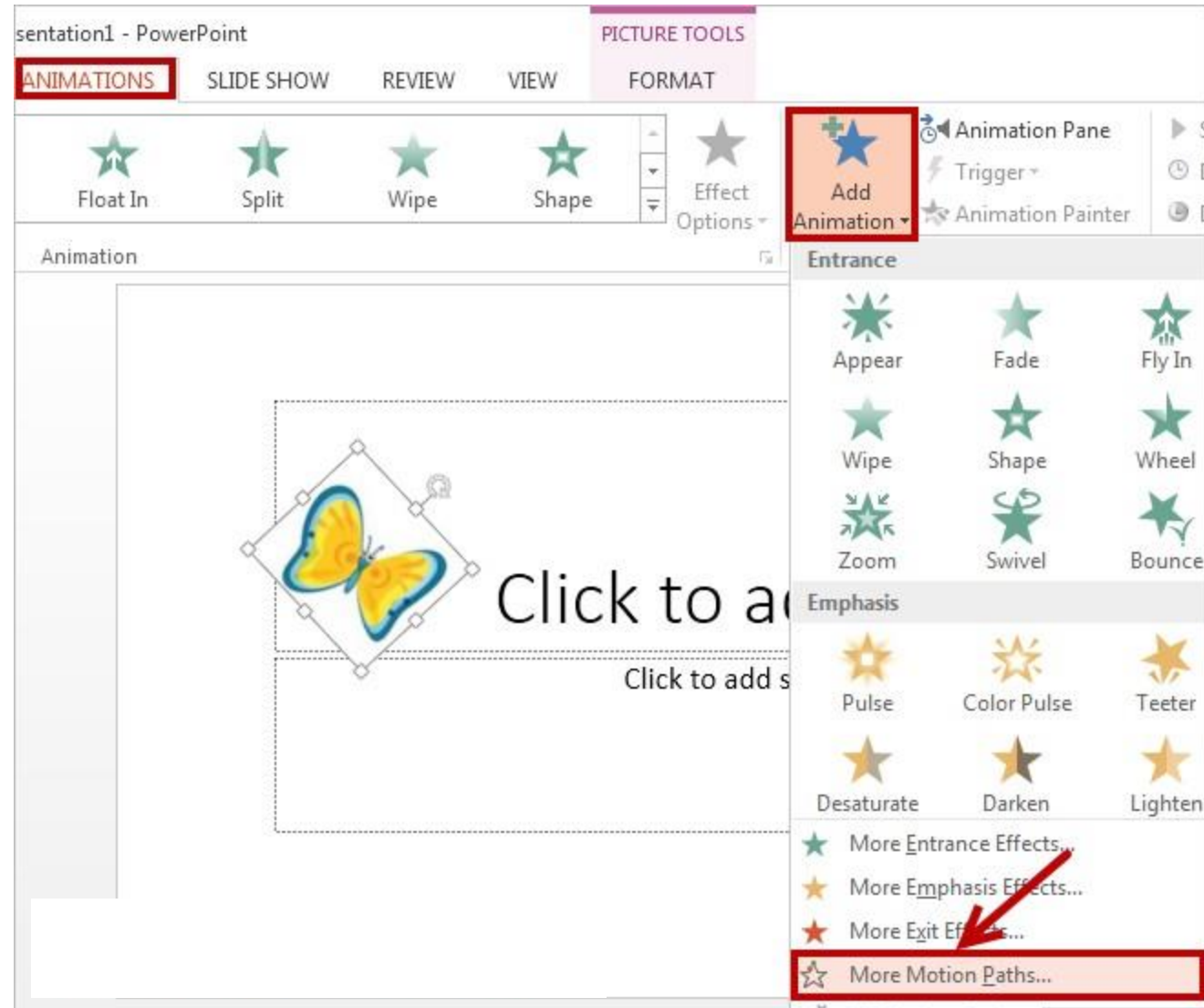
3. TẠO HIỆU ỨNG CHO HÌNH ẢNH



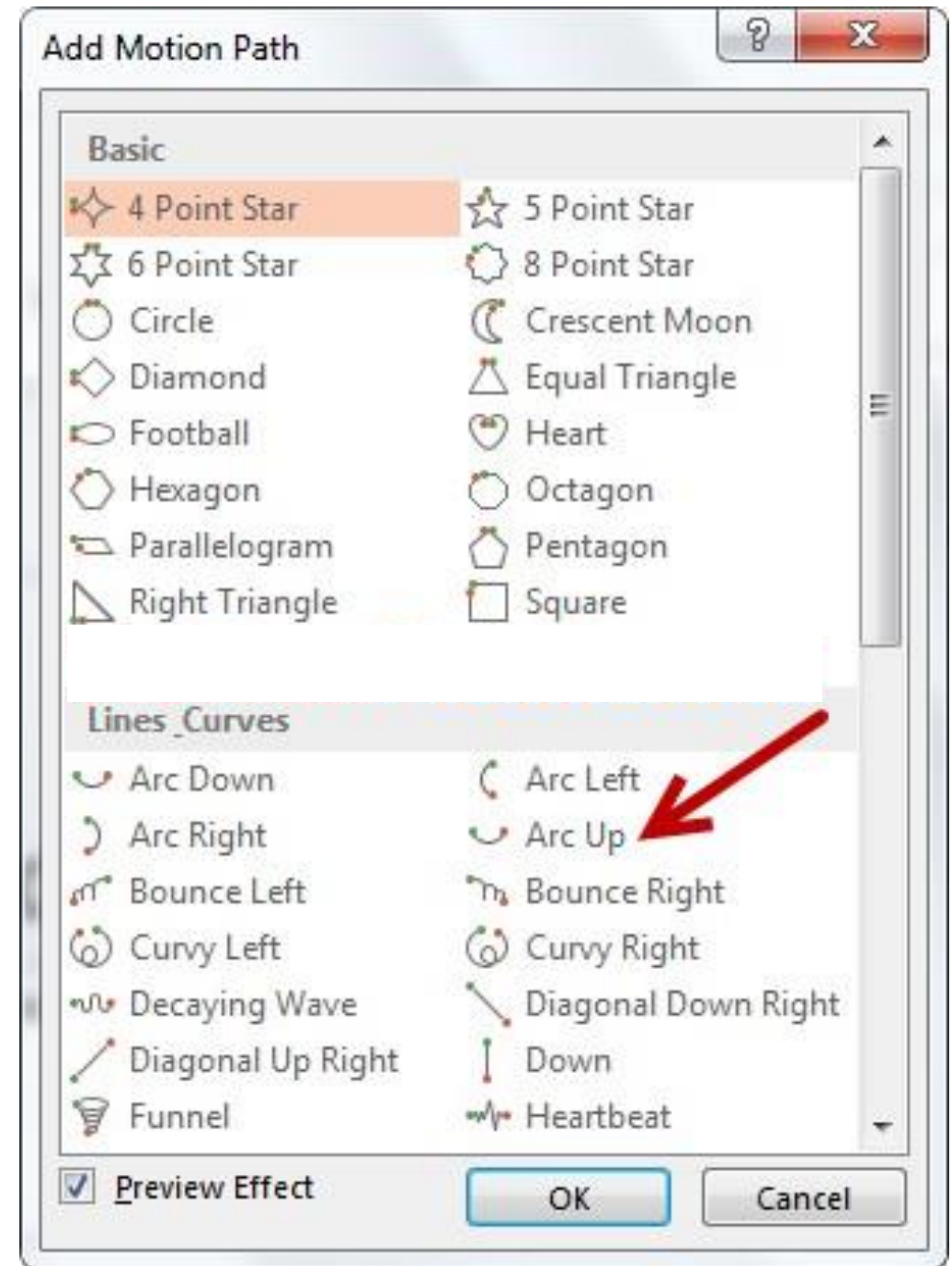
Bước 1: Chọn hình ảnh cần tạo hiệu ứng và chọn **Animation -> Add Animation**, tại đây các bạn có thể chọn hiệu ứng cho hình ảnh trong phần **Entrance, Emphasis, Exit, Lines**.



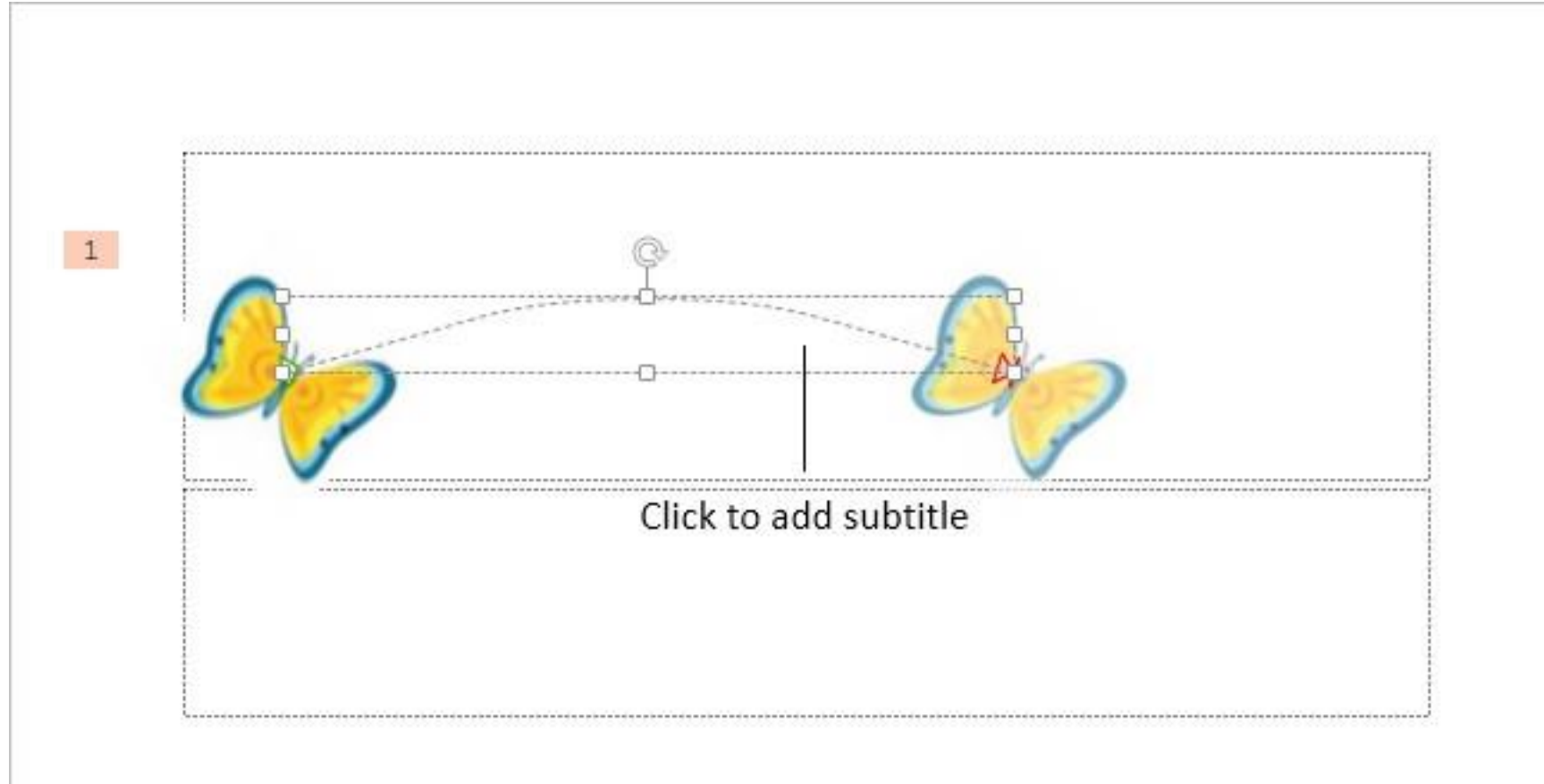
BƯỚC 2: Nếu các bạn muốn tạo nhiều hiệu ứng ảnh đẹp khác thì các bạn chọn **Animation -> Add Animation -> More Motion Paths.**



Bước 3: Trong hộp thoại **Add Motion Path** các bạn chọn loại hiệu ứng chuyển động mà các bạn muốn tạo và nhấn **OK**.



Bước 4: Lúc này trên giao diện xuất hiện đường hiệu ứng các bạn chọn, các bạn có thể chỉnh sửa đường hiệu ứng dài, ngắn.. bằng cách đặt con trỏ chuột vào các ô vuông trắng nhỏ, sau đó nhấn giữ và kéo chuột đến vị trí mong muốn.

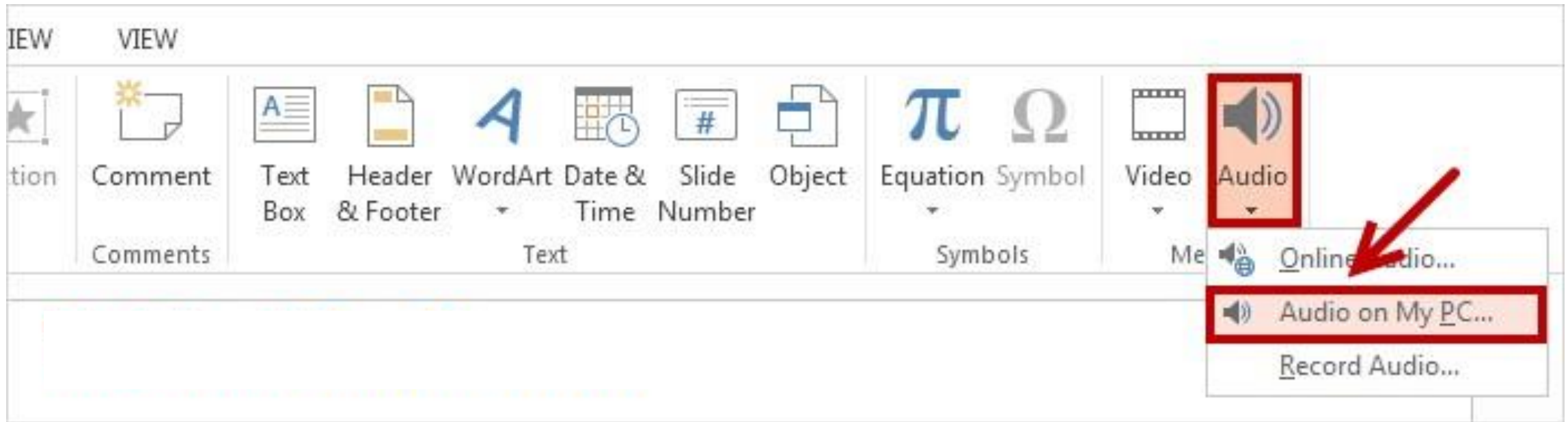


Sau khi hoàn tất các bạn chọn **Preview** ở phía bên trái thẻ **Animations** để xem trước, nếu chưa vừa ý thì các bạn có thể chỉnh sửa lại.

4. CHÈN ÂM THANH, VIDEO CHO BÀI GIẢNG, TRÒ CHƠI



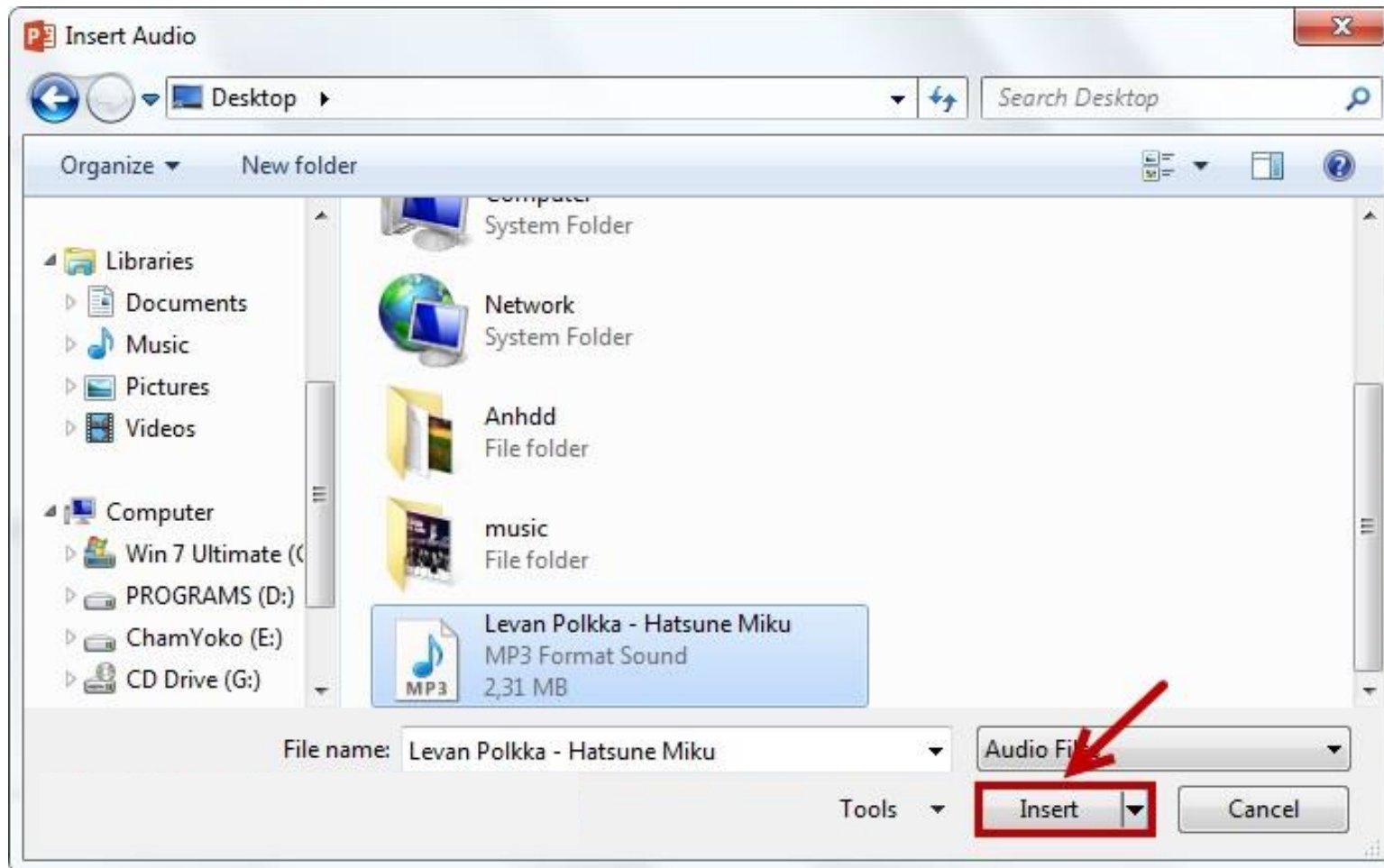
Bước 1: Tại file PowerPoint cần chèn nhạc, các bạn chọn thẻ **Insert -> Audio -> Audio on My PC** (với PowerPoint 2010 các bạn chọn **Audio From File**) để chèn nhạc từ máy tính vào PowerPoint. Ngoài ra các bạn có thể chọn các lựa chọn khác mà bạn muốn.



4. CHÈN ÂM THANH, VIDEO CHO BÀI GIẢNG, TRÒ CHƠI



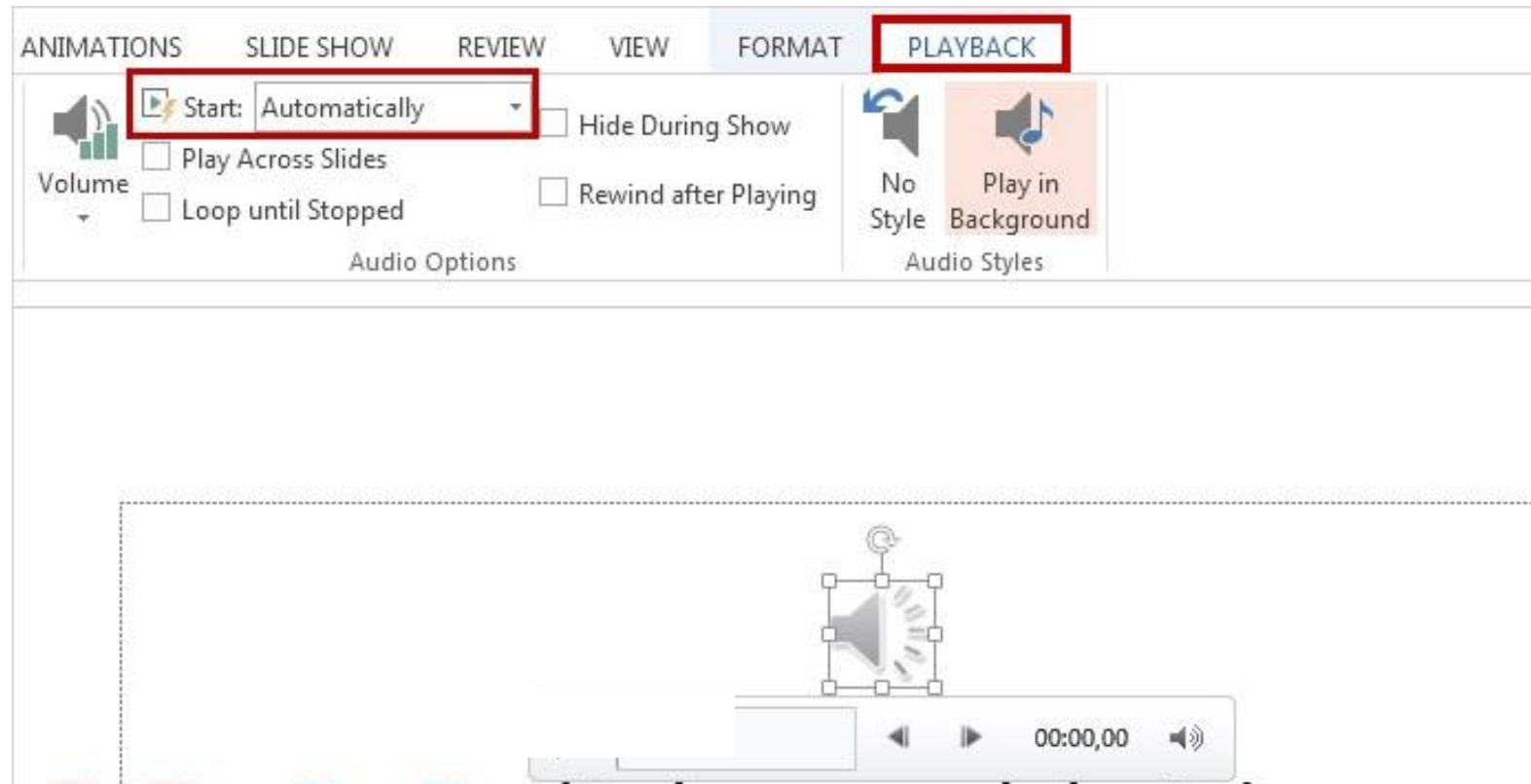
Bước 2: Xuất hiện hộp thoại Insert Audio các bạn chọn file nhạc cần chèn và chọn **Insert** để chèn nhạc.



4. CHÈN ÂM THANH, VIDEO CHO BÀI GIẢNG, TRÒ CHƠI

Bước 3: Thiết lập nhạc tự động chạy khi trình chiếu.

Mặc định khi các bạn chèn nhạc vào PowerPoint thì khi trình chiếu các bạn phải nhấn **Play** thì nhạc mới chạy. Nếu muốn bài hát tự động chạy khi trình chiếu thì các bạn chọn biểu tượng nhạc vừa chèn và chọn thẻ **Playback**, trong phần **Start** các bạn chọn **Automatically**.



4. CHÈN ÂM THANH, VIDEO CHO BÀI GIẢNG, TRÒ CHƠI

Bước 4: Thiết lập chạy một bài nhạc cho tất cả các slide.

Nếu để mặc định thì một bài hát sẽ chỉ chạy cho 1 slide, khi các bạn chuyển sang slide khác thì bài hát sẽ dừng. Nhưng nếu muốn chèn một bài nhạc làm nền cho file PowerPoint (một bài hát cho tất cả slide) thì các bạn có thể thiết lập như sau:

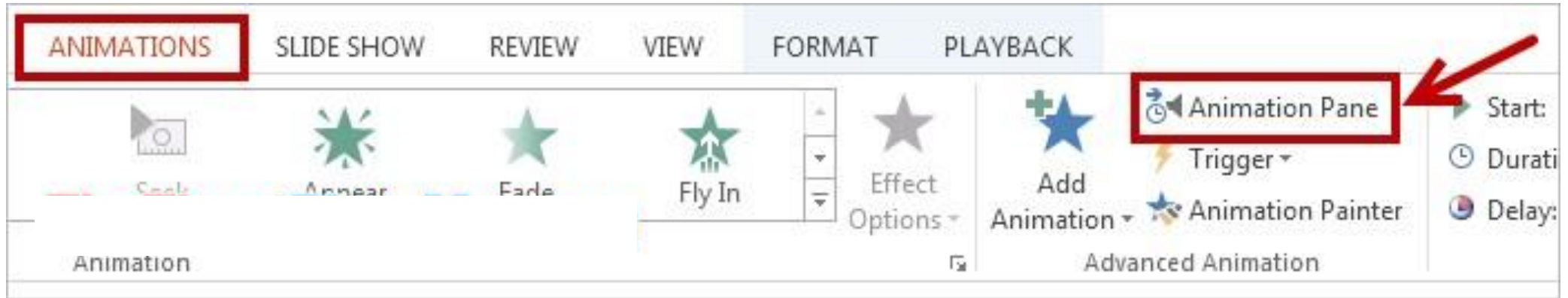
Chọn biểu tượng nhạc các bạn chèn và chọn thẻ **Playback**, trong phần **Audio Options** các bạn đánh dấu chọn vào tùy chọn **Play Across Slides** (với PowerPoint 2010 thì trong phần **Start** các bạn chọn **Play across slides**).



4. CHÈN ÂM THANH, VIDEO CHO BÀI GIẢNG, TRÒ CHƠI

Bước 5: Thiết lập chạy một bài nhạc cho các slide được chỉ định.

Muốn chèn nhạc cho các slide được chỉ định thì các bạn chèn nhạc vào slide bắt đầu chạy nhạc sau đó chọn **Animations -> Animation Pane**.

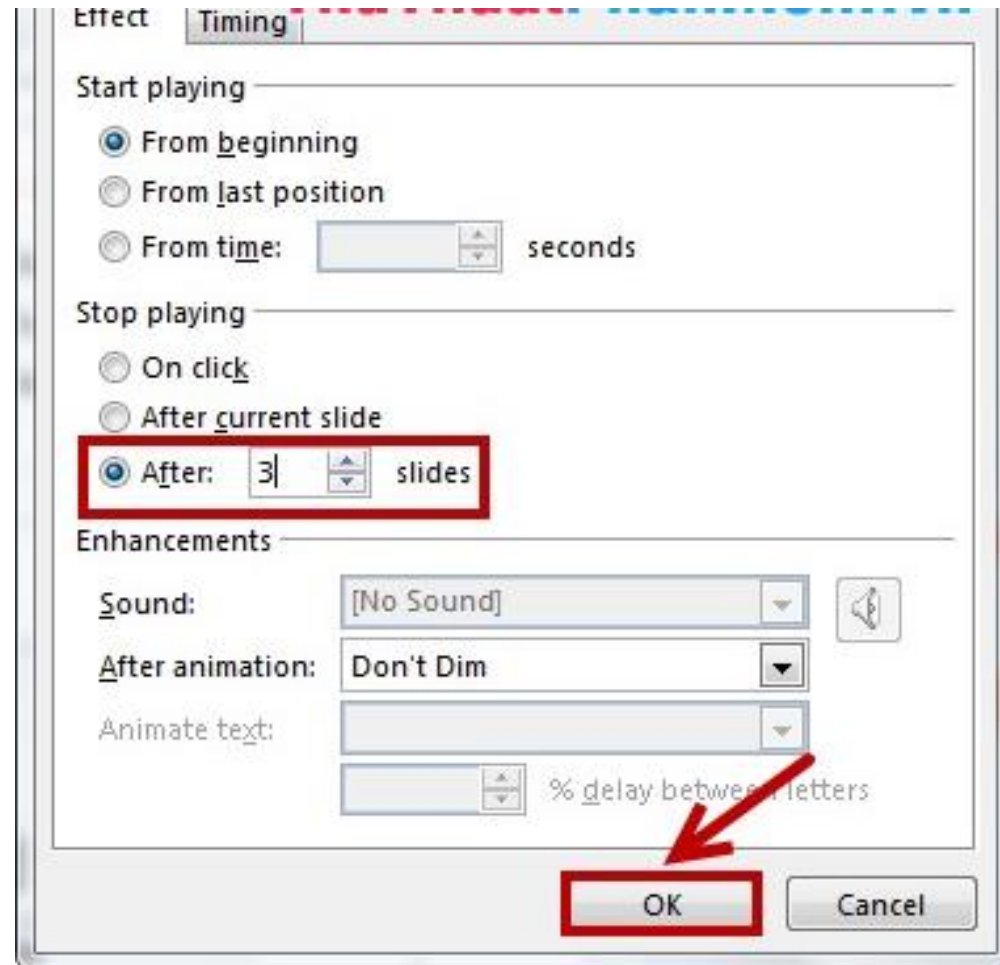


Xuất hiện cửa sổ **Animation Pane** các bạn nhấp đúp chuột vào tên bài nhạc vừa chèn để mở hộp thoại **Play Audio**.



4. CHÈN ÂM THANH, VIDEO CHO BÀI GIẢNG, TRÒ CHƠI

Trong thẻ **Effect** của hộp thoại **Play Audio**, các bạn chọn vị trí bắt đầu phát nhạc trong phần **Start playing**. Sau đó các bạn chọn **After** và nhập số slide mà bài nhạc sẽ dừng lại. Ví dụ các bạn muốn cho chạy nhạc từ slide 1 đến slide 3 thì các bạn nhập 3 vào **After**. Ngoài ra còn rất nhiều các tùy chọn hay trong phần **Effect** các bạn có thể tự tìm hiểu thêm. Nhấn **OK** để hoàn tất.



1. Trò chơi trên Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64142fa3927889001d9d52fc?source=quiz_share

2. Khảo sát trên ứng dụng Mentimeter:

Cách 1: Truy cập trang web <https://www.menti.com>

Nhập mã của bài khảo sát:

Câu 1: **2414 1160**

Câu 2: **1805 6067**

Cách 2: Hoặc quét mã QR các câu hỏi

Câu 1:

Câu 2:



Chân thành cảm ơn!



Lê Lợi, ngày 10 tháng 12 năm 2022